MODEL PERMAINAN DIGITAL *ALKISAH* SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI DKI JAKARTA

KARYA ILMIAH YANG DIAJUKAN UNTUK MENGIKUTI PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI TINGKAT NASIONAL

OLEH

BIMA DEWANTO SRIWIBOWO

NIM 2125163852

PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

DKI JAKARTA, 2019

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Karya Tulis	: Model Permainan Digital *Alkisah* sebagai Media Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan bagi Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta
Bidang Karya Tulis	: Literasi dan Pendidikan
Nama	: Bima Dewanto Sriwibowo
NIM	: 2125163852
Program Studi	: Sastra Indonesia
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Dosen Pembimbing	: Dr. Miftahulkhairah Anwar, M.Hum.
NIP/NIDN	: 19781122200604 2 001

Jakarta, 15 April 2019

Dosen Pembimbing,

Dr. Miftahulkhairah Anwar, M.Hum.
NIP 19781122200604 2 001

Mahasiswa,

Bima Dewanto Sriwibowo
NIP 2125163852

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni
Universitas Negeri Jakarta,

Prof. Dr. Achmad Sofyan Hanif, M.Pd.
NIP 19630917198903 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Bima Dewanto Sriwibowo
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta, 12 Desember 1996
ProgramStudi	: Sastra Indonesia
Fakultas	: Bahasa dan Seni
PerguruanTinggi	: Universitas Negeri Jakarta
JudulKaryaTulis	: Model Permainan Digital *Alkisah* sebagai Media Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan bagi Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tulis yang saya sampaikan pada kegiatan Pilmapres ini adalah benar karya saya sendiri tanpa tindakan plagiarisme dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba karya tulis.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tersebut tidak benar, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk pembatalan predikat Mahasiswa Berprestasi.

Jakarta, 27 Februari 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Dr. Miftahulkhairah Anwar, M.Hum.
NIP 19781122200604 2 001

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
9CFFBAFF737905968
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Bima Dewanto Sriwibowo
NIM 2125163852

PRAKATA

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat-Nya karya tulis ilmiah ini dapat diselesaikan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Universitas Negeri Jakarta 2019.

Penyusun juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pengumpulan data, diskusi, observasi dan pemberian referensi sehingga karya tulis ilmiah ini dapat dibuat khususnya kepada pihak-pihak berikut.

1. Orang tua penulis: Mama, Bapak, dan Bunda yang senantiasa mendukung proses apapun yang dijalani khususnya dengan restu dari mereka, langkah penulis selalu dipermudah oleh Tuhan YME.
2. Orang tua kedua di Prodi Sastra Indonesia, Dr. Miftahulkhairah Anwar, M.Hum. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi. Meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penulis selama proses Mawapres berlangsung.
3. Ibu dan Bapak dosen Prodi Sastra Indonesia serta Dekanat Fakultas Bahasa dan Seni yang senantiasa memotivasi dan memberikan dukungan serta do'a yang tak lupa dipanjatkan.
4. Teman-teman di UNJ yang selalu mengirimkan doa serta dukungannya selama proses Mawapres berlangsung.

Penyusun menyadari bahwa karya tulis ilmiah ini masih memiliki kekurangan dan membutuhkan peneltian lebih lanjut. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan wawasan penyusun. Oleh sebab itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan makalah ini.

Akhirnya, penyusun mengharapkan semoga makalah ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi pribadi dan umumnya bagi pembaca.

Jakarta, 15 April 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi merupakan tujuan ke-4 *(Quality Education)* dari 17 tujuan yang tercantum di dalam *Sustainable Development Goals* (SDG). Berkaitan dengan literasi, di dalam SDG disebutkan bahwa pada 2030 literasi baca, tulis, dan berhitung telah terintegerasi dengan baik dalam *Education for All Goals* (https://www globalgoals.org/4-quality-education diakses pada 6 Februari 2018). Akan tetapi, berdasarkan studi *Most Littered Nation in the World* yang dilakukan oleh *Central Connecticut University* pada 2016 menunjukkan bahwa minat baca Indonesia berada pada posisi ke-60 dari 61 negara di dunia. *(Statictical Yearbook for Asia and Pacific,* 2015*).*

Namun, berdasarkan studi *Most Littered Nation in the World* yang dilakukan oleh *Central Connecticut University* pada 2016 menunjukkan bahwa minat baca Indonesia berada pada posisi ke-60 dari 61 negara di dunia (Miller, 2016). Selain itu, UNESCO juga menyebutkan bahwa Indonesia hanya memiliki 0,0001% minat baca pada masyarakatnya yang berarti dari 1000 orang hanya ada satu yang memiliki minat untuk membaca.

Rank Breakdown

For information about the individual categories and the data that determined the rankings, please click on the pertinent tab on the navigation menu on the left.

The lists can be sorted alphabetically by clicking on "Nation." Clicking on the individual column headings will also sort the lists accordingly.

Nation	Final Rank	Computers	Education System - Inputs	Libraries	Newspapers	Education - Test Scores
Botswana	61	61	46	50	57	41
Indonesia	60	60	54	36.5	55	45
Thailand	59	56	45	40.5	53	53
Morocco	58	50	35	60	60	40
Colombia	57	51	27	54	61	52
South Africa	56	57	37	51.5	59	38
Panama	55	52	31	55.5	41	61
Albania	54	59	55	31	32	60
Malaysia	53	36	50	44	50	56
Tunisia	52	58	36	36.5	44	57
Georgia	51	54	57	16	56	43
Turkey	50	46	22	55.5	54	44
Serbia	49	44	59	22	48	48.5
Mauritius	48	49	28	57	27.5	58
Argentina	47	42	5	51.5	52	59
Costa Rica	46	48	6.5	48	58	48.5
Qatar	45	7	56	58	37	50

Gambar 1.1 Tabel Urutan Negara Hasil Studi *Most Littered Nation in the World*

Berkaitan dengan hal tersebut, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada 2017 yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas

hidup. Gerakan Literasi Nasional meliputi enam literasi dasar:1) Literasi Baca Tulis, 2) Literasi Numerasi, 3) Literasi Finansial, 4) Literasi Digital, 5) Literasi Sains, dan (6) Literasi Kebudayaan dan Kewargaan (Atmazaki, 2017:12).

Berkaitan dengan hal tersebut, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada 2017 yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan budaya literasi pada ekosistem pendidikan mulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam rangka pembelajaran sepanjang hayat sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup. Gerakan Literasi Nasional meliputi enam literasi dasar:1) Literasi Baca Tulis, 2) Literasi Numerasi, 3) Literasi Finansial, 4) Literasi Digital, 5) Literasi Sains, dan (6) Literasi Kebudayaan dan Kewargaan (Atmazaki, 2017:12).

Menurut Hardiansyah (2017:3), literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa.

Dalam Buku Panduan Literasi Budaya dan Kewargaan (Kemdikbud, 2017) disebutkan bahwa salah satu indikator ketercapaian literasi ini dalam lingkup sekolah adalah menigkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan bertema budaya dan kewargaan serta meningkatnya kesadaran toleransi siswa terhadap keragaman yang ada di sekolah. Salah satu bacaan bertema budaya dan kewargaan yang mengajarkan arti toleransi adalah cerita rakyat. Toleransi merupakan salah satu indikator penting untuk mengukur ketercapaian perdamaian yang ada di negeri ini. Toleransi merupakan salah satu variabel kunci dalam membina dan mewujudkan kerukunan dan inklusi sosial, serta membangun negara Pancasila yang bersendikan kemerdekaan beragama sebagaimana diafirmasi oleh Sila Pertama Pancasila dan dijamin oleh UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 (Ringkasan Eksekutif Indeks Kota Toleran, 2018).

Akan tetapi, berdasarkan Laporan Indeks Kota Toleran di Indonesia yang diluncurkan oleh *SETARA Institute for Democracy and Peace* pada 7 Desember 2018, Jakarta menempati posisi ke 92 dari 94 kota di Indonesia sebagai kota dengan skor toleransi terendah di Indonesia.

Peringkat	Kota	Skor
85	Sabang	3.757
86	Medan	3.710
87	Makassar	3.637
88	Bogor	3.533
89	Depok	3.490
90	Padang	3.450
91	Cilegon	3.420
92	Jakarta	2.880
93	Banda Aceh	2.830
94	Tanjung Balai	2.817

*T*abel1 .2Sepuluh Kota dengan Skor Toleransi Terendah

(Ringkasan Eksekutif Indeks Kota Toleran Tahun 2018 oleh SETARA Institute for Democracy and Peace, 7 Desember 2018)

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Buku Pedoman Literasi Budaya dan Kewargaan, kemampuan untuk memahami keberagaman dan tanggung jawab warga negara sebagai bagian dari suatu bangsa merupakan kecakapan yang patut dimiliki oleh setiap individu di abad ke-21 ini. Oleh karena itu, literasi budaya dan kewargaan penting diberikan di tingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat. Literasi budaya dan kewargaan tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi juga membangun identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global (Hardiansyah, 2017:2).

Selain itu, Program Pendidikan Karakter (PPK) yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang diatur dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal. Disebutkan dalam Pasal 2 ayat (1) bahwa PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Menyikapi Era Revolusi Industri 4.0 atau yang dikenal sebagai era disrupsi, penggunaan media digital merupakan suatu kebutuhan bagi bangsa Indonesia agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang begitu pesat. Munculnya *aplikasi-aplikasi* berbasis Android sebagai media pembelajaran menjadi bukti bahwa pemanfaatan teknologi informasi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Akan tetapi, beberapa penelitian yang ditemukan dalam pengembangan permainan digital belum optimal digunakan sebagai media pembelajaran karena hanya mampu menampung satu cerita dalam satu aplikasi saja. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Adianzah (2018) dalam jurnalnya yang berjudul *Aplikasi*

Game Si Pitung "Hawkeye dari Indonesia" Berbasis Android dan Safitri dkk (2018) yang mengusung *Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali I Bintang Lara Berbasis Android.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam karya tulis ilmiah ini adalah "bagaimana model permainan digital *Alkisah* sebagai media pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan bagi Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta?"

1.3 Uraian Singkat Gagasan Kreatif

Berangkat dari permasalahan yang dijelaskan di atas, diperlukan adanya media pendukung dalam pelaksanaan Literasi Budaya dan Kewargaan untuk meningkatkan jumlah bahan bacaan bertema budaya serta meningkatkan angka toleransi di DKI Jakarta. Sebagai bentuk pemanfaatan teknologi, karya tulis ini menawarkan satu permainan digital yang dapat digunakan sebagai media pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan di DKI Jakarta dalam lingkup Sekolah Dasar. Media pendukung yang dimaksud adalah permainan digital berbasis Andorid yang mengemas beragam jenis cerita rakyat asal Indonesia bernama *Alkisah.* Harapannya, *Alkisah* mampu menjadi media tepat dalam mengembangkan toleransi bagi siswa, meningkatkan jumlah bacaan bertema budaya, meningkatkan kembali eksistensi cerita rakyat dan dapat digunakan oleh lembaga terkait sebagai indikator ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam karya tulis ilmiah ini adalah mendeskripsikan model permainan digital *Alkisah* sebagai media pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan bagi Siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta.

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang diperoleh dari karya tulis ilmiah ini dibagi menjadi dua.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, karya tulis ini bermanfaat untuk memperkaya teori dalam bidang literasi, bidang kebahasaan, bidang kesastraan, dan bidang pengembangan media pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

Bagi siswa, permainan digital *Alkisah* dapat digunakan sebagai media pembelajaran Literasi Budaya dan Kewargaan interaktif dalam bentuk permainan. *Alkisah* dapat memudahkan siswa untuk mengenal cerita rakyat dari seluruh daerah di Indonesia yang mengajarkan toleransi dan kebinekaan. *Alkisah* yang memuat beragam jenis cerita rakyat yang dalam bentuk permainan digital dilengkapi dengan beberapa fitur sesuai dengan indikator ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan yaitu **quiz** dan **diskusi kelas** yang dapat digunakan untuk mengulas kembali isi cerita.

Bagi sekolah, *Alkisah* dilengkapi dengan **laporan kegiatan** yang berisi rekam kegiatan membaca oleh siswa. Laporan ini terhubung secara otomatis pada akun *server* yaitu akun dari guru. Dokumen ini dapat digunakan guru untuk memantau pelaksanaan membaca cerita rakyat yang dilakukan siswa.

Bagi pemerintah, *Alkisah* dapat menjadi media pendukung Gerakan Literasi Sekolah khususnya dalam Literasi Budaya dan Kewargaan dan dapat digunakan oleh pemerintah untuk mengukur ketercapaian literasi di Indonesia khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Dan yang paling penting adalah untuk meningkatkan angka toleransi di DKI Jakarta dengan siswa Sekolah Dasar sebagai pondasi awal.

1.6 Metode Studi Pustaka

Adapun metode yang digunakan dalam mengembangkan permainan digital ini adalah metode studi pustaka yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi terkait serta menganalisis data dan informasi untuk mencapai tujuan penulisan. Selain itu, untuk mengembangkan media pendukung, digunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiono (2013: 297), metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun tahapan dari pengembangan permainan digital *Alkisah* adalah sebagai berikut.

Bagan 1.1 Proses Produksi Permainan Digital *Alkisah*

BAB II
TELAAH PUSTAKA

2.1 Kualitas Pendidikan dalam *SDSs* Tujuan Keempat

Dalam perumusan *SDGs* tujuan ke-4 tentang Pendidikan yang Berkualitas, terdapat beberapa sub tujuan di dalamnya. Peningkatan kemampuan literasi yang dirumuskan dalam tujuan 4.6 yang menyebutkan bahwa pada 2030 dipastikan kemampuan literasi dan numerasi telah terintegrasi dengan baik. Selain itu, pada tujuan 4.7 memastikan bahwa pada 2030, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mempromosikan *SDGs* melalui pendidikan yang berkelanjutan, gaya hidup, hak asasi manusia, kesetaraan gender, budaya damai dan tanpa kekerasan, kewargaan dan apresiasi keragaman budaya. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga mengharpkan adanya peningkatan dalam tujuan 4.4.1 yakni jumlah remaja dan orang dewasa dengan keterampilan teknologi dan informasi (ICT) berdasarkan jenis keterampilan *(Statictical Yearbook for Asia and Pacific,* 2015*)*.

2.2 Gerakan Literasi Sekolah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mencanangkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada puncak Bulan Bahasa 2017. GLN merupakan implementasi dari Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. GLN merupakan upaya untuk memperkuat sinergi antarunit utama pelaku gerakan literasi dengan menghimpun semua potensi dan memperluas keterlibatan publik dalam menumbuhkembangkan dan membudayakan literasi di Indonesia (http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/tentang-gln/ diakses pada 28 Januari 2018).

Salah satu dari tiga ranah program yang terdapat pada GLN ialah Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah (peserta didik, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, Komite Sekolah, orang tua/wali murid peserta didik), akademisi, penerbit, media massa, masyarakat (tokoh masyarakat yang dapat merepresentasikan keteladanan, dunia usaha, dll.), dan pemangku kepentingan di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Wiedarti dkk, 2017:7).

2.3 Literasi Budaya dan Kewargaan

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Hadiansyah dkk, 2017:3).

Dalam Materi Pendukung Literasi Budaya dan kewargaan, disebutkan beberapa upaya dalam peningkatan ragam sumber belajar bermutu. Diantaranya adalah penyediaan buku bacaan bertema budaya baik dalam fisik maupun salinan lunak (*software)* yang dapat diakses melalui komputer atau gawai. Hal ini berkaitan dengan pemanfaatan media digital yang mewajibkan peran orang tua untuk mengarahkan dan mendampingi anak dalam penggunaannya (Hardiansyah, 2017:19).

2.4 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah sastra cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Menurut Danandjaya (2007) cerita rakyat merupakan kesusastraan dari rakyat, yang penyebarannya pada umumnya melalui tutur kata atau lisan. Sebagai bahan ajar budaya, cerita rakyat memiliki peran yang sangat penting. Cerita-cerita rakyat Indonesia berasal dari masing-masing suku di daerahnya. Cerita tentang tokoh, asal-usul, dan sebagainya memberikan cerminan budaya Indonesia dan tradisi yang dimiliki oleh masyarakatnya.

Pada dasarnya, cerita rakyat yang disebarkan langsung secara lisan memiliki karakter cerita yang penuh dengan tindak kekerasan, mitos, dan tabu. Akan tetapi, sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat pada bidang pendidikan, proses dekonstruksi dari cerita tersebut perlu dilakukan. Dekonsruksi cerita rakyat dilakukan dengan cara menghilangkan atau membentuk ulang adegan negatif yang terdapat dari cerita tersebut dan menyesuaikannya dengan karakter positif yang dapat ditiru oleh siswa.

Dalam Buku Panduan Literasi Budaya dan Kewargaan, disebutkan bahwa salah satu indikator ketercapaiannya dalam lingkup sekolah adalah menigkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan bertema budaya dan kewargaan dan meningkatnya tingkat toleransi siswa terhadap keberagaman yang ada di sekolah. Salah satu bacaan bertema budaya dan

kewargaan yang mengajarkan arti toleransi adalah cerita rakyat. Akan tetapi, menurut Munandar (Pakar Arkeologi Universitas Indonesia) menyampaikan bahwa cerita rakyat berasal dari tradisi yang disampaikan dari generasi ke generasi melalui lisan. Namun, ketika banyak hiburan atau banyak perhatian lain bagi masyarakat, cerita lisan perlahan luntur (http://www.harnas.co/2016/08/22/ cerita-rakyat-terancam-punah diakses pada 20 Desember 2018).

2.5 Permainan Digital

Perkembangan teknologi pada Era Revolusi Industri 4.0 sangat dibutuhkan bagi dunia pendidikan. Dalam hal ini, peran permainan digital sebagai media pembelajaran juga memiliki fungsi yang sangat baik. Dari berbagai macam jenis *game,* genre *game* edukasi menjadi sebuah kategori khusus bagi *game* yang memiliki konten pembelajaran. Tujuan diciptakannya *game* edukasi ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar anak terhadap materi pelajaran dengan cara bermain, sehingga perasaan senang diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Gunarto, 2016:2).

Menurut Edward (2009), g*ame* merupakan sebuah *tools* yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit. Pengembangan permainan edukasi (*educational game)* ke pendidikan karakter juga dilakukan oleh Carin dengan membuat *game* Android yang ber-*genre* petualangan dengan model grafis *pixelart* 3D dengan judul 'Pejuang Cilik' sebagai media utama dari sosialisasi menanamkan pendidikan karakter anak dalam melatih kejujuran dan tanggung jawab kepada anak-anak sekolah dasar kelas I-VI. *Game* yang merangkap sebagai media sosialisasi ini mampu membuat anak-anak terlibat langsung dan mengingat pesan kejujuran serta tanggung jawab ketika memainkannya (Carin, 2016).

BAB III

ANALISIS DAN SINTESIS

3.1 Analisis Permasalahan

Jakarta sebagai Ibukota Indonesia menempati posisi 10 terendah kota toleransi di Indonesia. Rendahnya kualitas toleransi di Jakarta merupakan representasi dari rendahnya kesadaran warga terhadap pentingnya literasi budaya dan kewargaan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Buku Pedoman Literasi Budaya dan Kewargaan, kemampuan untuk memahami keragaman dan tanggung jawab warga negara sebagai bagian dari suatu bangsa merupakan kecakapan yang patut dimiliki oleh setiap individu di abad ke-21 ini. Literasi budaya dan kewargaan penting diberikan di tingkat keluarga, sekolah, dan masyarakat.

3.1.1 Pelaksanaan Literasi Budaya dan Kewargaan

Dalam pelaksanaannya, Literasi Budaya dan Kewargaan yang dilaksanakan dalam lingkup sekolah memiliki indikator yakni meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan bertema budaya dan kewargaan; dan meningkatnya toleransi siswa terhadap keberagaman yang ada di sekolah. Dalam lingkup Sekolah Dasar Kelas Rendah, indikator ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Jenjang	Menyimak	Membaca	Fokus Kegiatan	Jenis Bacaan	Sarana & Prasarana
SD kelas rendah	Menyimak cerita untuk menumbuh-kan empati	Mengenali dan membuat inferensi, prediksi, terhadap gambar	Membaca-kan buku dengan nyaring, membaca dalam hat	Buku cerita bergambar, buku tanpa teks (*wordless picture books*), buku dengan teks sederhana, baik fiksi maupun nonfiksi	Sudut buku kelas, per-pustakaan, area baca

Tabel 3.1 Kegiatan Membaca SD Kelas Rendah
(Buku Panduan Gerakan Literasi Sekolah Dasar)

Dari tabel tersebut, dapat dilihat indikator ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan dalam lingkup SD kelas rendah. Disebutkan bahwa kegiatan menyimak cerita ditujukan untuk menumbuhkan empati, sementara kegiatan membaca ditujukan mengenali dan memprediksi cerita bergambar. Adapun jenis bacaan yang digunakan adalah buku cerita bergambar dengan teks sederhana baik yang berjenis fiksi maupun nonfiksi.

Pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah sejak 2017 masih memerlukan adanya peningkatan. Disekolah dasar, kegiatan literasi belum sepenuhnya berjalan dengan baik

karena masih adanya faktor penghambat. Wulandari (2017) menyebutkan bahwa buku yang kaya akan nilai-nilai serta gambar-gambar menarik sulit didapatkan di Indonesia sehingga terjadi kebosanan bagi anak-anak yang sudah membaca buku yang sama di perpustakaan. Pengembangan program yang monoton serta evaluasi juga masih belum terlaksana dalam implementasinya.

3.1.2 Cerita Rakyat Sebagai Materi Pendidikan Karakter

Berkaitan dengan indikator ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan yang telah disebutkan bahwa jenis bacaan yang digunakan adalah buku cerita bergambar dengan teks sederhana baik yang berjenis fiksi maupun nonfiksi. Sumber bacaan cerita lokal dan nasional juga disebutkan dalam Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan.

Bacaan lokal penting agar siswa mengetahui karya sastra daerah yang dilahirkan nenek moyangnya dan juga para penulis yang hidup pada masakini. Penting bagi siswa untuk mengetahui nilai dan pesan yang bersumber dari daerahnya sendiri. Sementara itu, bahan cerita nasional juga tidak kalah penting bagi siswa untuk mengenali keanekaragaman kisah dari berbagai penjuru tanah air. Cerita nasional dapat bersumber dari cerita daerah dari daerah lain atau cerita terkini (sastra modern) yang dihasilkan sastrawan Indonesia (Hardiansyah dkk, 2017:12). Cerita rakyat sebagai hiburan yang di dalamnya memuat suatu ajaran yang bersifat mendidik dapat diceritakan kepada generasi muda. Melalui para tokoh yang ada dalam cerita dapat disampaikan sikap, perilaku, maupun tutur kata tokoh yang mencerminkan etika maupun moral. Dalam cerita tersebut tercermin adanya nilai-nilai luhur, antara lain kejujuran, kerja sama, kerja keras, tanggung jawab, religi. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan karakter (Kristanto, 2014:64).

Gambar 3.1 Ragam Sumber Kualitas Pendidikan Karakter (Sumber: Kemendikbud 2016)

Melalui cerita rakyat, nilai pendidikan karakter sebagaimana yang diharapkan dalam Program Pendidikan Karakter dapat terbantu dengan baik. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat merepresentasikan indicator ketercapaian Program Pendidikan Karakter.

3.1.3 Pengaplikasian Permainan Edukasi Sebagai Ragam Belajar

Literasi Budaya dan Kewargaan dalam pelaksanannya tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber ragam belajar bermutu. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Buku Panduan Literasi Budaya dan Kewargaan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diperluas untuk memperluas akses belajar siswa khususnya dalam mengembangkan kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan. Pembuatan Permainan Edukatif juga dijelaskan guna mengasah kemampuan dan kreativitas guru dan siswa.

Usia SD dipilih karena pada usia ini anak-anak sudah memiliki kemampuan bernalar logis dengan baik maka media yang tepat dan efisien untuk sosialisasi kepada anak usia 7-12 tahun adalah media *game* dimana dapat memberikan ilmu melalui proses bermain sambil belajar serta mampu menciptakan lingkungan bermain yang menarik sehingga pesan tersampaikan secara efektif (Ismail, 2009). Terdapat lima corak permainan digital yang telah gunapakai dalam dunia pendidikan sebagaimana yang dinukil oleh Overmars (2007) seperti *Arcade*, *Puzzle, Management, Adventure,* dan *Role Play.*

3.2 Sintesis

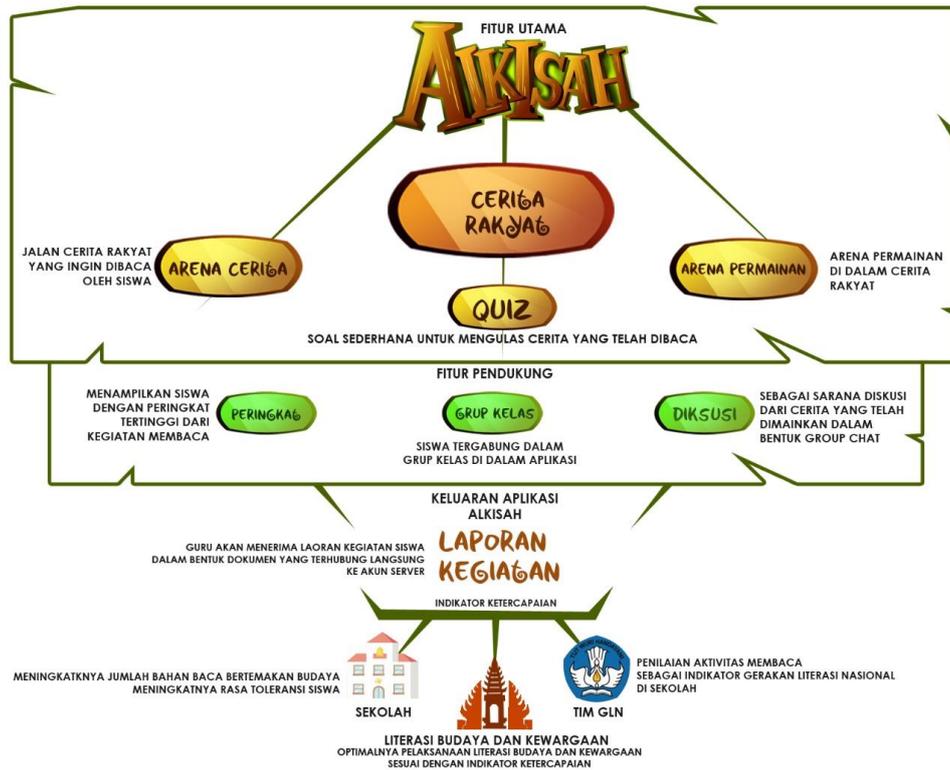
Pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah sejak 2017 masih memerlukan adanya peningkatan. Di sekolah dasar, kegiatan literasi belum sepenuhnya berjalan dengan baik

karena masih adanya faktor penghambat. Wulandari (2017) menyebutkan bahwa buku yang kaya akan nilai-nilai serta gambar-gambar menarik sulit didapatkan di Indonesia sehingga terjadi kebosanan bagi anak-anak yang sudah membaca buku yang sama di perpustakaan. Pengembangan program yang monoton serta evaluasi juga masih belum terlaksana dalam implementasinya.

Karya tulis ini menawarkan solusi untuk membantu pemerintah dalam mengoptimalkan Literasi Budaya dan Kewargaan melalui sebuah permainan digital *Alkisah*. Penggunaan permainan digital sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan Literasi Budaya dan Kewargaan diharap mampu menjadi media baru bagi pelaksananya di jenjang sekolah. Melalui permainan digital ini, pendidikan karakter yang diajarkan kepada siswa dapat berjalan dengan optimal serta pihak sekolah maupun pemerintah dapat terbantu dalam pengawasan pelaksanaan Literasi Budaya dan Kewargaan.

3.2.1 Rancangan Model Permainan Digital *Alkisah*

Alkisah merupakan permainan digital yang dapat digunakan sebagai media pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan dengan kegiatan membaca cerita rakyat setiap hari tanpa terikat ruang dan waktu, tetapi tetap dapat dipantau oleh guru dan orangtua. Kata *Alkisah* pada Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai awalan untuk memulai suatu cerita. *Alkisah* memiliki 34 cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia yang dikemas dalam bentuk permainan digital.

Adapun rancangan dari permainan gital *Alkisah* ini adalah sebagai berik

Gambar 3.2 Rancangan Model Permainan Digital Alkisah

Gambar 3.3 Halaman Muka Model *Alkisah*

3.2.2 Permainan Digital Cerita Rakyat

Cerita rakyat sebagai materi pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan yang diharap mampu membentuk karakter siswa dengan kearifan lokal dikemas dalam bentuk permainan digital. Dalam arena permainan ini, siswa dapat memilih beragam jenis cerita rakyat dari Indonesia baik dalam bentuk dongeng, fable, maupun legenda. Keterangan cerita pada laman Koleksi Cerita (Gambar 3.4) dapat membantu siswa mengetahui judul dan daerah asal cerita tersebut. Untuk memulai aktifitas membaca cerita rakyat berbentuk permainan digital dalam *Alkisah*, siswa dapat memilih ragam jenis cerita rakyat dari laman ini.

Gambar 1.4 Tampilan Laman Koleksi

Setelah siswa memilih satu cerita untuk dibaca, maka *Alkisah* akan menampilkan arena cerita rakyat tersebut. Penggunaan ilustrasi cerita dengan animasi bergerak dapat menciptakan proses belajar interaktif sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dapat berjalan lebih atraktif. Kumpulan cerita rakyat dalam *Alkisah* merupakan cerita rakyat yang telah didekonstruksi sehingga isi cerita yang disampaikan difokuskan pada pesan moral serta karakter yang dapat ditiru dengan baik oleh siswa.

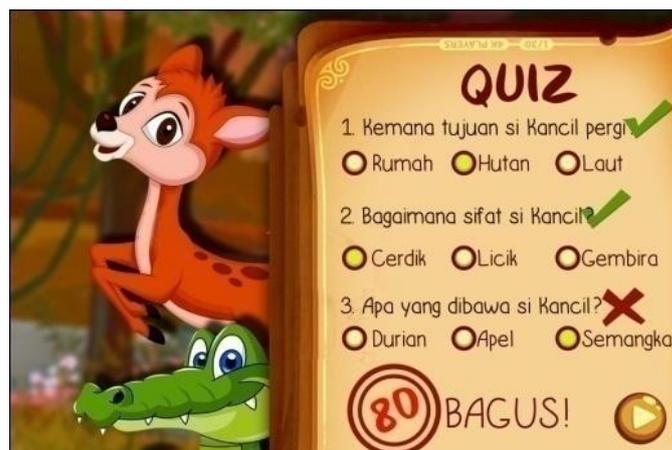
Dalam laman cerita (Gambar 3.5) terdapat narasi dalam bentuk teks dan audio yang merupakan alur dari cerita tersebut. Dalam laman ini, cerita *Si Kancil dan Buaya* menjadi contoh salah satu cerita rakyat berjenis fabel yang ada dalam permainan digital *Alkisah.*

Gambar 3.5 Tampilan Arena Cerita

Gambar 3.6 Tampilan Arena Permainan

Dalam proses siswa membaca alur dari cerita tersebut, terdapat beragam jenis permainan yang disuguhkan di tengah alur cerita (Gambar 3.6). Permainan ini merupakan tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa untuk bisa melanjutkan ke alur selanjutnya. Permainan yang ada di setiap cerita merupakan ragam permainan sederhana seperti *arcade* dan *puzzle games* yang disediakan sebagai pemanfaatan media dalam optimalisasi Literasi Budaya dan Kewargaan.

3.2.3 Ulasan Pesan Moral dalam Cerita Rakyat

Dalam pelaksanannya, Gerakan Literasi Sekolah meminta siswa untuk mengulas kembali pesan yang ada dalam sebuah cerita. Dalam permianan digital *Alkisah*, ulasan pesan moral yang terkandung dalam setiap cerita rakyat dapat ditemui siswa pada laman *Quiz* (Gambar 3.7) yang muncul setelah siswa tuntas membaca salah satu cerita rakyat.

Gambar 3.7 *Tampilan Quiz*

Laman ini memuat beberapa pertanyaan sederhana yang bersifat menanyakan kembali pesan yang terkandung dalam cerita tersebut serta karakter yang patut dijadikan contoh dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.

3.2.4 Kontrol Kegiatan Literasi Budaya dan Kewargaan

Pelaksanaan Literasi Budaya dan Kewargaan yang dilakukan oleh siswa dapat dipantau oleh guru dalam perangkat permainan digital *Alkisah.* Melalui perangkat ini, seluruh siswa yang ada dalam satu kelas yang sama dapat tergabung bersama guru/wali kelasnya melalui *Grup Kelas* (Gambar 3.8). Guru dapat membuat sebuah *invitation code* yang dapat digunakan siswa sewaktu *log in* sehingga secara otomatis, siswa dapat tergabung bersama teman-teman sekelasnya.

Dalam pelaksanaannya, Literasi Budaya dan Kewargaan mengharapkan siswa untuk dapat mendiskusikan bahan bacaan yang telah dibaca bersama guru dan teman-temannya. Melalui *Diskusi Kelas* (Gambar 3.9), siswa dapat berinteraksi bersama teman-teman dan gurunya yakni dalam hal mendiskusikan hasil bacaan.

Gambar 3.8 Grup Kelas

Gambar 3.9 Diskusi Kelas

Gambar 3.10 Peringkat

Sebagai bentuk apresisasi dari kegiatan Literasi Budaya dan Kewargaan yang dijalankan oleh siswa, perangkat *Alkisah* akan selalu memperbarui laman *Peringkat Kelas* (Gambar 3.10) yang menampilkan urutan skor siswa mulai dari yang tertinggi hingga terendah. Skor ini didapat dari hasil kalkukasi nilai pada laman *Quiz* dan jumlah cerita rakyat yang berhasil dibaca.

3.2.5 Pengukuran Parameter Ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan

Hasil akhir dari kegiatan yang dijalankan oleh siswa dalam perangkat *Alkisah* dapat terangkum dalam *Laporan Kegiatan* (Gambar 3.11) yang memuat daftar nama siswa lengkap dengan jumlah skor dan jumlah cerita rakyat yang dibaca. Laporan ini nantinya akan menjadi media untuk mengukur ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Guru akan menerima laporan ini setiap satu bulan sekali melalui surat elektronik dalam bentuk dokumen PDF.

LAPORAN KEGIATAN MEMBACA
BULAN JANUARI 2019

SDN CIPULIR 01 PAGI
KELAS: 4B
JUMLAH SISWA: 18

No.	Nama	Skor	Jumlah Cerita
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			

SKOR TERTINGGI
CERITA TERBANYAK

1/3

Gambar 3.11 Laporan Kegiatan

Melalui laporan kegiatan ini, Tim Pengawas Gerakan Literasi Nasional yang merupakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat dengan mudah mencari datastatistik tentang pelaksanaan Literasi Budaya dan Kewargaan. Pihak sekolah dapat menggunakan laporan ini sebagai bukti kegiatan yang telah berlangsung saat Tim Pengawas GLN mengevaluasi kegiatan tersebut di sekolah.

BAB IV
SIMPULAN DAN REKOMENDASI

4.1 Simpulan

Alkisah merupakan permainan digital yang dapat membantu mengoptimalkan Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. Melalui permainan digital ini, siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta selaku sasaran utama dapat dengan mudah ditingkatkan minat bacanya, khususnya cerita rakyat, ditingkatkan wawasan kebangsaannya, daya kritisnya, dan kesadaran akan pentingnya toleransi.

Bagi pihak sekolah, permainan digital ini dapat digunakan oleh guru sebagai perangkat untuk membantu dalam mengukur ketercapaian Literasi Budaya dan Kewargaan di sekolah. *Alkisah* juga dapat membantu pemerintah untuk mengukur ketercapaian Gerakan Literasi Sekolah yang hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pendidikan di Indonesia sehingga GLS di Indonesia dapat berjalan dengan optimal.

4.2 Rekomendasi

Sebagai tindak lanjut dari temuan permainan digital *Alkisah,* direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut.

1. *Alkisah* diharapkan menjadi bagian dari program Gerakan Literasi Nasional khusunya sebagai media pembelajaran Literasi Budaya dan Kewargaan.
2. Diharapkan adanya kerjasama dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Perpustakaan Nasional dan beberapa instansi atau perusahaan pengembangan teknologi lainnya sebagai upaya pengembangan lebih lanjut untuk permainan digital *Alkisah*.
3. Adanya dukungan dari lembaga kebudayaan baik milik pemerintah maupun instansi swasta sebagai upaya pengembangan lebih lanjut permainan digital *Alkisah.*
4. Keterlibatan instansi pemerintah, instansi swasta, lembaga pendidikan, forum membaca, sivitas akademika, dan seluruh lapisan masyarakat guna menggunakan permainan digital *Alkisah* sebagai media peningkatan sikap toleransi.
5. Melalui permainan digital *Alkisah*, siswa sebagai pengguna secara pertahap dan berkelanjutan dapat lebih mencintai budaya membaca khususnya cerita rakyat.
6. Melalui apliaksi ini, tingkat kemampuan literasi siswa dapat terukur sehingga guru diharapkan memberi apresiasi bagi siswa yang rajin dan gemar membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Adji, B. (2016, Agustus 22). *Cerita Rakyat Terancam Punah*. Diakses pada 20 Desember 2018, dari Harian Nasional: http://www.harnas.co/2016/08/22/cerita-rakyat-terancam-punah

Ahmad, M. (2017). *Apa sih Literasi itu?* Diakses pada 21 Desember 2018, dari Gerakan Literasi Sekolah Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat: http://literasi.jabarprov.go.id/baca-artikel-954-apa-sih-literasi-itu.html

Atmazaki. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasioanal.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Carin, T. (2016). *Menanamkan Pendidikan Karakter Anak dalam Melatih.* Semarang: UDINUS.

Danandjaya, J. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iain-lain.* Jakarta: Grafiti.

Edward, L. (2009). *Learning Process and Violent Video Games dalam Hand.* Florida: University of Florida.

Gunarto, S. G. (2016). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan. *Journal of Animation and Games Studies* , 2.

Hardiansyah. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ismail, A. (2009). *Educational Games.* Yogyakarta: ProU Media.

Kristanto, M. (2014) . *Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa*. Semarang: Mimbar Sekolah Dasar.

Miller, J. (2016), *World Literacy How Countries Rank and Why it Matters.* Central Connecticut University.

Overmars, M. (2007). *Designing Good Games.* Diakses 20 Desember 2018, dari WPI.edu: web.cs.wpi.edu/~imgd1001/a08/readings/Overmars_GoodGames.pdf

Paul, N. (2005). Mooding Education: Engaging Todays learners. *The International Digital Media & Arts Association Journal Vol. 2 No.1* .

SETARA Institute. (2018). *Ringkasan Eksekutif Indeks Kota Toleran.* Jakarta: SETARA Institute for Democracy and Peace.

Saryono, D. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugiono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). In Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (p. 297). Bandung: Alfabeta Publisher.

United Nations. (2015). *Statictical Yearbook for Asia and Pacific.* USA. Economic and Social Commission for Asia and the Pacific.

Wulandari, R. (2017). *Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Lukman Hakim Internasional.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Skor Lengkap 10 Kota Peringkat *Bottom Ten*

KOTA	Regulasi Pemerintah		Regulasi Sosial		Tindakan Pemerintah		Demografi Agama		Skor Akhir
	Ind 1	*Ind 2*	*Ind 3*	*Ind 4*	*Ind 5*	*Ind 6*	*Ind 7*	*Ind 8*	
Sabang	0.367	0.840	1.200	0.200	0.400	0.450	0.100	0.200	3.757
Medan	0.350	1.260	0.600	0.500	0.300	0.300	0.200	0.200	3.710
Makassar	0.317	0.770	1.000	0.400	0.400	0.300	0.150	0.300	3.637
Bogor	0.433	0.700	1.200	0.200	0.300	0.300	0.200	0.200	3.533
Depok	0.350	0.840	0.800	0.500	0.300	0.300	0.200	0.200	3.490
Padang	0.200	0.700	1.200	0.300	0.300	0.300	0.150	0.300	3.450
Cilegon	0.250	0.770	1.200	0.200	0.300	0.300	0.200	0.200	3.420
Jakarta	0.250	0.980	0.200	0.500	0.200	0.300	0.250	0.200	2.880
Banda Aceh	0.300	0.630	0.600	0.300	0.200	0.300	0.100	0.400	2.830
Tanjung Balai	0.317	0.650	0.600	0.200	0.300	0.450	0.100	0.200	2.817

Sumber: Ringkasan Eksekutif Indeks Kota Toleran 2018 (SETARA *Institute for Democracy and Peace*)

Lampiran 2: Tahapan Pelaksanaan GLS di Sekolah Dasar

Sumber: Panduan GLS di SD (Kemendikbud)

Pembiasaan	Pengembangan	Pembelajaran
1. Apa kecakapan literasi yang ditumbuhkan pada tahap pembiasaan? 2. Apa fokus dan prinsip kegiatan di tahap pembiasaan? 3. Apa prinsip-prinsip kegiatan membaca di tahap pembiasaan? 4. Kegiatan membaca dan penataan lingkungan kaya literasi di tahap pembiasaan. 5. Langkah-langkah kegiatan: a. Membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai b. Menata sarana dan lingkungan kaya literasi c. Menciptakan lingkungan kaya teks d. Memilih buku bacaan di SD e. Pelibatan publik 6. Indikator pencapaian di tahap pembiasaan 7. Ekosistem sekolah yang literat menjadikan guru literat dengan menunjukan ciri kinerja sebagai berikut.	1. Menyediakan beragam pengalaman membaca 2. Warga sekolah gemar membaca 3. Warga sekolah gemar menulis 4. Memilih buku pengayaan fiksi dan nonfiksi 5. Langkah-langkah kegiatan: a. Membaca terpandu b. Membaca bersama c. Aneka karya kreativitas seperti Workbook, Skill Sheets *(Triarama, Easy slit book,One sheet book, Flip flop book)* d. Mari berdiskusi tentang buku e. *Story-map outline* 6. Indikator pencapaian di tahap pengembangan	1. Menyediakan pembelajaran terpandu berbasis literasi 2. Menata kelas berbasis literasi 3. Mengorganisasi-kan material 4. Melaksanakan literasi terpadu sesuai dengan tema dan mata pelajaran 5. Membuat jadwal 6. Asesmen dan Evaluasi 7. Konferensi literasi warga sekolah

Lampiran 3: Kegiatan GLS di Sekolah Dasar

Sumber: Sumber: Panduan GLS di SD (Kemendikbud)